



Der Gastwirt

Das rege Treiben auf dem Markt macht durstig und müde. Und so kehren die Marktbesucher abends bei dir, Torben Trinkfest, ein, denn dein Gasthaus besitzt einen ausgezeichneten Ruf. Bei dir gibt es keinen Firlefanz, sondern ein starkes Gesöff, ein weiches Bett – und manchmal auch

einen Tritt in den Allerwertesten, falls jemand Ärger macht. Doch dein Platz ist begrenzt, zudem sind manche Gäste sehr wählerisch und nehmen nicht jedes Bett, das du ihnen anbietest; deren Genöle willst du auf jeden Fall vermeiden ...

Hinweis: In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Händler, Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Autoren: Carl Van Ostrand, Jonathan „Jonny Pac“ Cantin, Drake Villareal • **Illustration:** Mihajlo „The Mico“ Dimitrievski, Bojan Drango

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jessy Töpfer, Jens Wiese • **Redaktion:** Thygra Spiele, Matthias Wagner

Übersetzung: Thygra Spiele, Matthias Wagner, basierend auf einer Übersetzung von Markus Wienhöfer und Marko Tatge

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Final Frontier Games.

© 2021 Final Frontier Games. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele

DEIN SPIELMATERIAL

- 1 Gastwirt-Spielfigur
- 1 Gastwirt-Ladenspielplan
- 1 Gastwirt-Mitarbeiterleiste
- 1 Gastwirt-Verkaufsregal
- 4 Betten (beidseitig)
- 12 Gastwirt-Waren:
 - 12 Getränke (klein, 3 pro Farbe)
- 12 Aufsteller
- 4 Kundenfiguren (1 pro Farbe)



VORBEREITUNG

1. Platziere den **Ladenspielplan**, die **Mitarbeiterleiste** und das **Verkaufsregal** vor dir.
2. Lege je 1 zusätzlichen **Kunden** pro Farbe in den **Abenteurerbeutel**. (Insgesamt sind dann 13 Krieger, 13 Barden, 9 Zauberer und 9 Adlige im Beutel.)
3. Stelle **alle Betten** und (mit Hilfe der Aufsteller) **alle kleinen Waren** als **Vorrat** neben deinen Ladenspielplan.
4. Stelle deine **Spielfigur** auf das Aktionsfeld „**Mitarbeiter aktivieren**“.

DEINE AKTIONEN



Bett vorbereiten (Kosten variieren)

Du hast **2 Aktionsfelder**, auf denen du jeweils 1 Bett vorbereiten kannst, eines für Rot bzw. Grün, eines für Blau bzw. Gelb. Wähle mit deiner Figur 1 Aktionsfeld aus.

Nimm **1 Bett** aus deinem Vorrat, drehe es auf die entsprechende farbige Seite und stelle es in **1 leeres Schlafzimmer**. Falls alle 3 Schlafzimmer bereits mit einem Bett belegt sind, darfst du diese Aktion nicht ausführen. **Hinweis:** Du hast nur 2 Betten pro Farbe.

Jedes deiner **Schlafzimmer** ist für die Kunden eines bestimmten **Anlegers** reserviert:

- Linkes Schlafzimmer: Bazaranleger (links)
- Mittleres Schlafzimmer: Hauptanleger (mittig)
- Rechtes Schlafzimmer: Schwarzmarktanleger (rechts)



Getränk ausschenken (Kosten variieren)

Du hast 3 Aktionsfelder, auf denen du jeweils 1 Getränk ausschenken kannst. Jedes dieser Felder ist jeweils dem darüber liegenden Schlafzimmer zugeordnet.

Stelle **1 Getränk** (kleine Ware) der **Farbe**, die der Farbe des Bettes im zugeordneten **Schlafzimmer** entspricht, aus deinem Vorrat in dein **Verkaufsregal**. Falls sich im entsprechenden Schlafzimmer kein Bett befindet, darfst du diese Aktion nicht ausführen.

MARKTPHASE

Während der Marktphase kannst du deine **Getränke** (kleine Waren) wie gewohnt am Hauptanleger (mittig) bzw. am Schwarzmarktanleger (rechts) verkaufen. Anders als andere Händler produzierst du aber **keine großen Waren**. Zudem gibt es auf deinem Ladenspielplan **keine Unterstützungssymbole**, die du aktivieren könntest.



Hinweis:

Falls du durch eine Städterfähigkeit eine große Ware erhalten würdest, darfst du stattdessen 1 Bett der entsprechenden Farbe aus deinem Vorrat nehmen und in ein Schlafzimmer stellen.



UNTERBRINGUNGSPHASE

Nachdem die Marktphase beendet ist, aber bevor die Aufräumphase beginnt, führst du eine **Unterbringungsphase** aus. (Die anderen Händler führen diese Phase nicht aus.) Sie besteht aus den folgenden Schritten:

1. Nimm vom Basaranleger (links) einen **Abenteurer** der Farbe, die dort am **häufigsten** vertreten ist. (Dabei zählen auch Schurken mit ihrer Farbe „Grau.“) Bei einem **Gleichstand** darfst du eine der häufigsten Farben **wählen**.

- Hast du 1 **Schurken** genommen, stelle ihn in die **Rauferei**.
- Hast du 1 **Kunden** genommen und im für ihn reservierten (linken) **Schlafzimmer** befindet sich ein **Bett** in der **Farbe** dieses Kunden, dann lege den Kunden in dieses **Bett**. Anderenfalls stelle den Kunden in die **Rauferei**.

Wiederhole diesen Schritt für den Hauptanleger (mittig) und dein mittleres Schlafzimmer sowie für den Schwarzmarktanleger (rechts) und dein rechtes Schlafzimmer.

2. Für jedes Schlafzimmer, in dem sich nun ein **Bett** und ein **Kunde** in **derselben Farbe** befinden, gilt: Du erhältst so viel **Gold**, wie als Grundwert auf dem **Bett** angegeben ist. Zudem erhältst du **denselben Betrag** noch einmal **für jeden Stammkunden derselben Farbe**, der sich an einem **Tisch** befindet.

3. Für jedes Schlafzimmer, für das du im vorherigen Schritt Gold erhalten hast, gilt:

- Lege das **Bett** zurück in deinen **Vorrat**.
- Stelle den **Kunden** auf einen **Sitzplatz derselben Farbe an einem Tisch**. Er wird zum **Stammkunden** und bleibt dort bis zum Spielende. Falls es keinen passenden freien Sitzplatz für den Kunden gibt, stelle ihn in die Rauferei.

4. Ziehe **1 Korruptionskarte für jeden Abenteurer**, der sich in der **Rauferei** befindet.

Beispiel: Am Basaranleger (links) ist Blau die häufigste Farbe, somit nimmst du von dort 1 Zauberer (blau). Da im linken Schlafzimmer ein blaues Bett steht, legst du den Zauberer dort hinein. Am Hauptanleger (mittig) ist Rot die häufigste Farbe, somit nimmst du von dort 1 Krieger (rot). Da im mittleren Schlafzimmer kein rotes Bett steht, stellst du den Krieger in die Rauferei. Am Schwarzmarktanleger gibt es einen Gleichstand zwischen Grün und Grau, deshalb darfst du hier wählen. Da du im rechten Schlafzimmer 1 grünes Bett vorbereitet hast, wählst du den Barden (grün) und legst ihn dort hinein.



Beispiel: Für den Zauberer (blau) erhältst du den aufgedruckten Grundwert von 8 Gold. Blaue Stammkunden hast du noch nicht, dafür gibt es also kein weiteres Gold. Für den Barden (grün) erhältst du den aufgedruckten Grundwert von 6 Gold. Für deine 3 grünen Stammkunden erhältst du je weitere 6 Gold, somit insgesamt $24 + 6 = 30$ Gold für den Barden. Du bewegst deinen Goldmarker um 8+24=32 Felder weiter. Danach stellst du den Zauberer auf einen freien Sitzplatz am rechten Tisch. Für den Barden gibt es keinen freien Sitzplatz mehr, also stellst du ihn in die Rauferei. Schließlich ziehst du noch 3 Korruptionskarten, da sich 3 Abenteurer in der Rauferei befinden.



Städter einstellen (Kosten variieren)

Nimm 1 Städter vom Marktplatz, nutze seine Fähigkeit und schiebe ihn unter deine Mitarbeiterleiste. Zahle erst dann die Kosten und fülle zum Schluss den Marktplatz auf. (Details siehe Hauptanleitung, S. 10.)



Mitarbeiter aktivieren (2 Stunden)

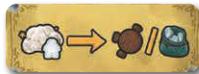
Du darfst beliebig viele Mitarbeiterfähigkeiten, denen eine Städterkarte zugewiesen ist, in beliebiger Reihenfolge aktivieren. (Details siehe Hauptanleitung, S. 10.)



Schankwirt: Erhalte 1 Sofortunterstützung einer Gilde deiner Wahl.



Reinigungskraft: Du darfst 1 Bett in einem Schlafzimmer entweder auf die andere Seite drehen oder mit einem anderen Bett aus deinem Vorrat austauschen.



Türsteher: Nimm 1 Abenteurer aus der Rauferei und stelle ihn entweder auf einen Sitzplatz passender Farbe oder lege ihn in den Abenteurerbeutel.



Aufpasser: Lege 1 Korruptionskarte deiner Wahl ab.



Die 3 Schlafzimmer sind den 3 Anlegern zugeordnet, von links nach rechts. Nimm nach der Marktphase von jedem Anleger 1 Abenteurer der jeweils häufigsten Farbe und lege ihn in das entsprechende Schlafzimmer, sofern es dort ein passendes Bett gibt; ansonsten stelle ihn in die Rauferei.



Stelle 1 rotes oder grünes Bett aus deinem Vorrat in ein leeres Schlafzimmer.



Stelle 1 blaues oder gelbes Bett aus deinem Vorrat in ein leeres Schlafzimmer.



Stelle 1 Getränk (kleine Ware) aus deinem Vorrat auf dein Verkaufsregal. Die Farbe muss dem Bett im darüber liegenden Schlafzimmer entsprechen. Falls sich dort kein Bett befindet, darfst du diese Aktion nicht ausführen.



Kunden, denen du ein passendes Bett anbieten konntest, werden zu Stammkunden, falls ein Sitzplatz frei ist. Sie bringen jedes Mal zusätzliches Gold ein, wenn ein farblich passender Kunde im Gasthaus übernachtet.



Nachdem alle Schlafzimmer abgehandelt wurden, ziehst du 1 Korruptionskarte pro Abenteurer in der Rauferei.

